

DARI SIMULASI REALITAS SOSIAL HINGGA HIPER-REALITAS VISUAL: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media di Cyberspace

Yanti Dwi Astuti

Dosen Prodi Ilmu Komunikasi UIN Sunan Kalijaga

Abstract

In this postmodern era, technology has growing very rapidly so as to bring peoples into the digital world (cyberspace), a new space to present a virtual and provide free space for each individual to take any action which lasts reality simulation. The development of digital technology has brought the fantasy of man through the boundaries, creating spaces of the three following dimensions of objects in it, up to the stage where virtual reality has exceeded the manipulation of visual imagery so as man stepped from the real world to the fantasy world, the virtual world look real.

Specifically, this paper will discuss how the phenomenon of virtual reality coupled with the tangible reality by reviewing the virtual communication through social media in cyberspace. The discussion will begin discussing the virtual communication through new media (internet), and on the establishment of the identity of identity both real and virtual identities. After that will be presented theory and hyper-reality simulation of Jean Baudrillard. the end of the discussion concluded that digitization in all areas such as a virus that slowly destroys human undetected, it offers the freedom and convenience of the virtual (pseudo) but behind it is actually a human being in hegemony, arranged and put into a structured system. then to minimize misperceptions, prejudices and misunderstandings we should establish a balanced communication link between the real world and the virtual world

Keywords: *Cyberspace, Virtual Communication, Simulation and Hipperreality,*

A. Pendahuluan

Fenomena *cyberspace* menjadi sebuah dunia baru bagi pengguna jejaringnya karena mampu menghubungkan antara masyarakat untuk saling mengeksplorasi dan membagikan berbagai aktifitas kesehariannya yang sama sekali berbeda dengan apa yang dilakukannya sehari-hari. Bukan hanya membangun peta pengalaman di dunia nyata, namun ada sesuatu yang ekstra di dunia maya. Akselerasi

perkembangan teknologi komunikasi yang begitu cepat saat ini telah membawa manusia pada sebuah tatanan dimana jarak dan waktu tidak lagi menjadi permasalahan untuk berkomunikasi.

Saat ini model komunikasi secara virtual menjadi tren baru dalam masyarakat seiring berkembangnya beragam situs media sosial di internet, seperti Instagram, Facebook, Twitter, Myspace, Youtube, Google plus dan sebagai

nya. Keunggulan dari situs atau aplikasi media sosial ini adalah desainnya yang multi platform, yaitu dapat diakses dan terhubung di berbagai perangkat digital. Di Indonesia sendiri terdapat sekitar 80 juta penduduk Indonesia yang memanfaatkan teknologi internet dan mereka rata-rata merupakan pelanggan *internet mobile*. Sebagian besar pengguna *internet mobile* tersebut hanya menggunakan fungsi internet untuk *chatting* dan mengakses situs-situs media sosial, bukan mengakses data baik mengunduh atau mengunggah informasi penting di internet (Didik Purwanto. 2012: 182). Konsekuensinya adalah kontruksi ruang virtual yang diproduksi teknologi membuat manusia hanyut didalamnya dan terinterupsi dari ruang realitasnya. Dengan kata lain memalsunya relasi sosial menjadi simulasi realitas sosial, yaitu suatu realitas yang dibangun dari model tanpa referensi, sehingga ilusi, fantasi maupun citra layar dari komputer maupun smartphone saat berkomunikasi menjadi tampak nyata (Yasraf, 2004:21).

Semakin kita gencar terhubung secara dalam dengan ruang virtual maka kita hidup dalam dunia hiperrealitas yaitu dalam keadaan tidak mampu membedakan antara kenyataan dan fantasi. Fenomena ini menurut penulis merupakan problematik karena hiperealitas menjauhkan kita dari kehidupan yang nyata dan dapat mengakibatkan kematian realitas,

Secara spesifik, tulisan ini akan membahas bagaimana fenomena realitas virtual bersanding dengan realitas nyata dengan meninjau komunikasi virtual melalui media sosial di *cyberspace*. Pembahasan akan dimulai dari diskusi mengenai komunikasi virtual melalui *new media* (internet), kemudian tentang pembentukan identitas diri baik identitas nyata maupun identitas virtual. Setelah itu akan dipaparkan teori simulasi dan hiper-reality dari Jean. Selanjutnya tulisan ini akan menganalisis sebuah contoh kasus terkait penggunaan media sosial yang melampaui realitas sosial untuk menemukan posisi siapakah kita sebenarnya, kita yang ada di realitas virtual atau kita yang berada di realitas nyata

B. Berkomunikasi di Internet

Komunikasi merupakan bagian yang terpenting dan vital dalam kehidupan manusia. Tanpa Komunikasi maka manusia dapat dikatakan “tersesat” dalam menjalani kehidupan. Manusia berkomunikasi untuk membagi pengetahuan dan pengalaman, baik secara lisan, tulisan, gambar, langsung maupun tidak langsung (Rulli, 2012:1). Ruang lingkup komunikasi menyangkut persoalan-persoalan yang ada kaitannya dengan substansi interaksi sosial orang-orang dalam masyarakat; termasuk konten interaksi (komunikasi) yang dilakukan secara langsung maupun dengan menggunakan media komunikasi baik cetak, elektronik maupun digital yang terhubung dengan internet. Internet mampu mengatasi hambatan jarak, waktu dan ruang. Internet memiliki karakteristik *interactivity*. Dalam dimensi interaktivitas ada beberapa karakteristik yang dimiliki oleh teknologi informasi ini, antara lain: *bidirectionality, quick response, bandwidth, user control, amount of user activity, ratio of user to medium activity, feedback transparency social presence, dan artificial intelligence*. (Jaffe, 1995:3). Jadi peranan internet sebagai media baru dengan keunggulan interaktif dan membangun hubungan secara personal, kelompok maupun massa. Berbagai fasilitas yang disediakan oleh internet mengukuhkan keberadaan komunitas virtual dalam internet yang dapat berkomunikasi virtual secara interaktif satu sama lain.

Komunikasi virtual merupakan komunikasi (proses penyampaian dan penerimaan pesan) yang terjadi di dalam ruang maya/ dunia virtual yang bersifat interaktif. Teknik virtual dapat menciptakan suatu ilusi kehadiran melalui alat peraga, simulasi, kehadiran parsial (seperti suara yang disampaikan melalui telpon atau pikiran orang yang dituliskan dalam buku) dan ritual yang membangkitkan masa lalu dan membuat masa sekarang tidak ada (Rob Shields, 2011:44). Istilah dunia virtual juga sering disebut dengan dunia *cyberspace*. Menurut Slouka dunia *cyberspace* bukan merupakan ruang dalam pengertian

secara umum seperti ruang fisik tiga dimensi, melainkan sebuah metafora tentang ruang simbolis yang menjadi tempat “kediaman jutaan orang, tidak dalam pengertian fisik. Internet merupakan bagian dari dunia virtual atau *cyberspace* yang terus berkembang dan telah menghubungkan pada jutaan pengguna komputer PC dan pengguna telpon seluler canggih. (Astar, 2005:15). Gudang-gudang virtual *cyberspace* berbentuk fisik seperti, memory card. Untuk membuka dan mengoperasikan isi (virtual) dari gudang tersebut diperlukan software, yakni suatu bentuk pengetahuan elektronik digital yang memungkinkan manusia berkeliling dan berkelana di ruang *cyberspace* dan membuat isi gudang tersebut dapat dinikmati oleh sensor manusia, dalam bentuk tulisan, gambar dan suara. (Astar, 2005: 17).

Pengaruh dunia virtual setidaknya meliputi tiga tingkatan, yaitu tingkat individu, antar individu dan komunitas (Yasraf, 2004: 105-107) :

1. Tingkat Individual dunia *cyberspace* telah menciptakan perubahan mendasar terhadap pemahaman seseorang tentang identitas.
2. Tingkat Antar-individual perkembangan komunitas virtual di dalam *cyberspace* telah menciptakan relasi-relasi sosial yang bersifat virtual di ruang-ruang virtual
3. Tingkat Komunitas *cyberspace* diasumsikan dapat menciptakan satu model komunitas demokratik dan terbuka yang disebut komunitas imajiner (*imaginary community*)

Komunikasi virtual tidak dapat lepas dari sebuah media internet yang menggunakannya sebagai alat komunikasi. Komunikasi di dunia nyata memiliki perbedaan dengan komunikasi di dunia virtual/*cyberspace*. Komunikasi di dunia nyata terjadi secara langsung (*face-to-face*) dan melibatkan simbol, tanda, teks, ekspresi wajah, tekanan suara, cara memandang, posisi tubuh, agama, usia, ras, dan sebagainya. Sedangkan dalam dunia virtual

(*Computer Mediated Communication*) seseorang dapat saling berinteraksi meskipun tidak dalam lokasi yang sama, namun ekspresi, emosi seseorang tidak terwakilkan seluruhnya karena proses komunikasi hanya melalui layar (*face-to-screen*). Sherry Turkle berpendapat bahwa internet telah menghubungkan miliaran individu dari belahan bumi manapun dalam suatu ruang baru yang berdampak terhadap cara berpikir seseorang tentang seksualitas, bentuk komunitas dan identitas diri. Dalam komunitas virtual, seseorang berpartisipasi dan terlibat percakapan secara intim dengan orang lain dari seluruh dunia, tetapi kemungkinan orang-orang tersebut jarang atau tidak pernah bertemu secara fisik (Rulli, 2012:67).

Marc Smith (1995) membagi empat aspek penting berkaitan dengan interaksi virtual yang membentuk perilaku komunikasi, yaitu:

- 1) *Virtual interaction is aspatial* yang berarti bahwa jarak tidak mempengaruhi proses komunikasi dan interaksi. Kehadiran atau kedekatan jarak tidak menjadi penting selama masing-masing dapat menjalankan fungsinya.
- 2) *Virtual interaction via system is predominantly asynchronous*. Bahwa komunikasi melalui computer seperti konferensi sistem, dan e-mail dapat dioperasikan berdasarkan waktu atau jadwal yang diinginkan.
- 3) *CMC is acorporeal because it is primarily a text-only medium*. Interaksi yang terjadi melalui jaringan komputer pada dasarnya diwakili dengan teks tanpa melibatkan seluruh anggota badan.
- 4) *CMC is astigmatic* yang berarti bahwa interaksi yang terjadi cenderung mengabaikan stigma terhadap individu tertentu, karena komunikasi berdasarkan teks ini sangat sedikit bisa menampilkan gambaran visual tentang status seseorang apabila bertatap muka.

Berbicara mengenai CMC, yang menjadi salah satu isu penting ketika membicarakannya adalah problem identitas. CMC pada dasarnya

merupakan anti hierarki karena identitas individu di cyberspace tidaklah menggambarkan secara utuh hierarki yang terjadi secara *offline*. Kemudian kapasitas internet yang bisa menciptakan inklusifitas dan lingkungan partisipan dimana terdapat budaya pengecualian yang sulit mendukung bahwa inilah realitas sosial seseorang di dunia nyata atau *offline*.

C. Pembentukan Identitas Diri

1. Tentang Identitas Diri

Perkembangan era modern kini telah membawa perkembangan baru dan mentransformasikan bentuk-bentuk individualism sebagai tempat di mana konsepsi baru mengenai subyek individu dan bagaimana identitas itu bekerja. Ada transformasi yang terjadi dalam individu modern di mana mereka mencoba untuk melepaskan diri dari tradisi maupun struktur sosial yang selama ini dianggap membelenggu. Hal ini tidak berarti bahwa masyarakat yang hidup pada masa pra-modern tidak individualis, melainkan istilah ini memiliki kehidupan, pengalaman dan konsep yang berbeda sesuai dengan masanya. Menurut Stuart Hall, salah satu modernitas yang diduga kuat merubah tatanan sosial yang ada adalah penemuan dan perkembangan teknologi mesin. Identitas di kaji Hall menjadi tiga konsep subjek yang berbeda, yaitu (a). *Enlightenment subject* (b) *Sociological subject* dan (c) *post-modern subject*.

Pada konsep *Enlightenment subject* menerangkan bahwa secara konsep manusia merupakan subjek yang terpusat, individu yang menyatu, subjek secara fitrahnya mewarisi apa yang dikatakan sebagai beragam alasan (*reason*), kesadaran (*consciousness*) dan aksi (*action*) yang merupakan pusat dari segala hal yang esensial menyangkut “identitas” seseorang. Pada dasarnya setiap orang memiliki keinginan di dalam dirinya untuk menentukan identitas dirinya dan bukan kepasrahan untuk menerima identitas diri karena ada yang mendominasi atau yang berkuasa.

Kemudian pada *Sociological subject*

merupakan subjek atau individu yang dihasilkan dari relasi yang terjadi di wilayah sosial atau sebagai “*significant others*”. Identitas dalam konsep ini menghubungkan apa yang disebut “yang di dalam” sebagai wilayah pribadi dan “yang di luar” sebagai wilayah sosial. Subjek yang tadinya memiliki identitas stabil dan menyatu selanjutnya akan terfragmentasi tidak hanya menjadi satu melainkan beberapa identitas yang terkadang hal tersebut menimbulkan kontradiksi atau identitas yang “*unresolved identities*”. Jika melihat dari teori interaksional milik simbolik G.H.Mead, C.H.Cooley, mengatakan bahwa identitas terbentuk dari “interaksi” yang terjadi antara diri (lingkungan) sosialnya, subjek pada dasarnya tetap memiliki sesuatu yang esensi dalam diri mereka yang disebut sebagai “*the real me*”, namun hal ini semakin terbentuk dan dimodifikasi karena ada proses dialogis yang secara terus menerus dengan dunia cultural “yang di luar” serta identitas yang ditawarkan kepadanya.

Pada konsep *post modern subject*, yang mengatakan bahwa identitas itu merupakan defenisi yang harus didekati melalui historis dan bukan dengan pendekatan “ilmu” biologi. Subjek diasumsikan memiliki identitas yang berbeda dalam waktu yang berbeda; identitas bukanlah apa yang menyatu di dalam diri itu sendiri; secara pemetaan cultural apa yang dinamakan kelas sosial, gender, ras dan nasionalitas telah memberikan kenyataan tempat-tempat yang tegas bagi individu-individu dalam kehidupan sosial sebenarnya dibedakan atas segala sesuatu yang bersifat *discontinuity*, *fragmentation* dan *dislocation*. Menurut Hall, identitas yang dimiliki oleh diri dan dibawa sejak dilahirkan hingga mati sebenarnya adalah kontruksi diri kita sendiri dengan kontruksi pemahaman yang memuaskan diri atau tentang diri kita sendiri.

2. Antara Identitas Virtual dan Identitas Nyata

Salah satu hal yang terus menjadi perbincangan dalam *cyberculture* adalah tentang

identitas virtual (*virtual identity*). Perbincangan tentang identitas ini menjadi menarik mengingat ada perbedaan konsep diri “*self*” antara identitas di dunia nyata dan identitas di *cyberspace*. Dalam dunia nyata, konsep identitas dipahami dengan satu paham bahwa “satu tubuh, satu identitas” (Judith, 1996:65). Identitas tersebut akan terpaku dalam satu tubuh yang akan berkembang dan berubah seiring bertambahnya usia. Dalam dunia virtual, seseorang dalam dunia nyata bisa saja membuat satu, dua, tiga, atau bahkan ribuan identitas virtual sesuai dengan kemauan dan kemampuan.

Ada dua kondisi yang menggambarkan bagaimana keberadaan individu dan konsekuensinya dalam berinteraksi di internet, yaitu (1) untuk melakukan koneksitas di *cyberspace* setiap orang harus melakukan logging in atau melakukan prosedur tertentu—seperti menulis *username* dan *password* untuk membuka akses ke *e-mail*, situs jaringan sosial, atau laman web lainnya. Ketika prosedur tersebut dilalui, maka individu akan mendapatkan semacam *their own individualised place* di mana setiap individu mendapatkan laman khusus yang hanya bisa diakses oleh individu tersebut saja atau yang biasa disebut dengan istilah akun (*account*); (2) memasuki dunia virtual kadangkala juga melibatkan keterbukaan dalam identitas diri sekaligus juga mengarahkan bagaimana individu tersebut mengidentifikasi atau mengkonstruksi dirinya di dunia virtual (Jordan, 1999:60).

Identitas virtual tidak memiliki tautan yang sifatnya rigid dari waktu ke waktu. Seorang individu bisa saja melakukan simulasi realitas sosial dirinya melalui internet dengan berpindah dari satu identitas yang sudah dia konstruksi ke identitas lainnya hanya dalam hitungan detik. Selain itu, komponen-komponen identitas dalam dunia nyata misalnya umur, jenis kelamin, ras, tingkat pendidikan, tempat tinggal, dan status perkawinan menjadi sangat bias ketika identitas dikonstruksikan melalui CMC dan semua terkadang melebihi dari realitas nyata (*hiper realitas*).

D. Praktek Simulasi di Internet

Simulasi merupakan term dari teori Jean Baudrillard yang merupakan salah satu pemikir kunci yang terkait dengan postmodernitas di tahun 1970-an dengan gagasan gagasan simulasi—suatu efek dimana masyarakat semakin berkurang tingkat kesadaran mereka terhadap apa yang ‘real’ karena imaji yang disajikan oleh media. Bahwa setiap individu pada akhirnya akan termediasi, disebut Baudrillard sebagai ‘*ecstasy of communication*’, karena ‘hidup’ di dalam layar komputer dan atau bahkan menjadi bagian dari padanya. Menjalani hidup dalam kungkungan ‘*hyperreality*’ yang menempatkan individu antara yang nyata dan virtual, realitas dan ilusi. Menggunakan pendekatan semiotika tentang hubungan antara tanda dan apa yang diwakili oleh tanda tersebut, Baudrillard menyatakan bahwa tanda-tanda telah terputus dari realitas; tidak sekadar merepresentasi, melainkan mensimulasi. Sedangkan menurut Bell, dalam *cyberspace* dimana proses simulasi itu terjadi dan perkembangan teknologi komunikasi serta kemunculan media baru menyebabkan individu semakin menjauhkan realitas, menciptakan sebuah dunia baru yaitu dunia virtual. (Bell, 2001:76).

Dalam kehidupan, realitas selalu menampakkan wujudnya dalam cara yang berbeda. Kemunculan suatu realitas tidak dapat diduga, bahkan dalam kemunculannya suatu realitas tidak seperti yang dibayangkan. Realitas dapat berwujud dalam suatu keberaturan, tetapi tidak jarang pula berwujud dalam ketidakberaturan. Realitas merupakan refleksi dari rasionalitas dan juga refleksi dari suatu irrasionalitas. Realitas dibangun dalam keliaran fantasi, ilusi, dan halusinasi manusia yang digerakan oleh media (Yasraf, 2004: 47).

Dengan kecanggihannya simulasi teknologi internet, keterbatasan tidak menjadi masalah, karena dimungkinkan manusia dapat hidup di dalam perbauran antara masa lalu, masa kini dan masa depan, antara subyek manusia dengan obyek, antara yang natural dan yang artifisial, di dalam simulasi elektronik maupun ruang vir-

tual (Astar, 2005:5). Mekanisme simulasi menurut Baudrillard bahwa realitas telah melebur menjadi satu dengan tanda, citra model-model reproduksi tidak mungkin lagi menemukan referensi yang real, membuat perbedaan antara representasi dan realitas, citra dan kenyataan, tanda dan ide, serta semu dan yang nyata. (Baudrillard, 1999:3)

Diskursus mengenai kebudayaan kontemporer memasuki kondisi di mana di dalamnya, tabir antara realitas dan fantasi semakin tipis. Banyak hal yang sebelumnya dianggap fantasi kini menjadi realitas, dan ini akan berpengaruh terhadap kebudayaan dan kehidupan manusia. Sebuah objek dapat mewakili realitas melalui penandanya (*signifier*), yang mempunyai makna atau petanda (*signified*) tertentu. Dalam hal ini, realitas adalah referensi dari penanda. Namun, bisa juga terjadi bahwa sebuah objek sama sekali tidak mengacu pada satu referensi atau realitas tertentu, karena ia sendiri adalah fantasi atau halusinasi yang telah menjadi realitas. Ini yang dalam bahasa Baudrillard dikatakan hiper-realitas.

Menurut Baudrillard era 'hiperrealitas' ditandai dengan lenyapnya petanda, dan metafisika representasi; runtuhnya ideologi, dan bangkrutnya realitas itu sendiri yang diambil alih oleh duplikasi dari dunia nostalgia dan fantasi atau menjadi realitas pengganti realitas, pemujaan (*fetish*) obyek yang hilang bukan lagi obyek representasi, tetapi ekstasi penyangkalan dan pemusnahan ritualnya sendiri. Dunia hiperrealitas adalah dunia yang disarati oleh silih bergantinya reproduksi obyek-obyek yang simulacrum, obyek-obyek yang murni 'penampakan', yang tercabut dari realitas sosial masa lalunya, atau sama sekali tak mempunyai realitas sosial sebagai referensinya. Di dalam dunia seperti ini subyek sebagai konsumen digiring ke dalam 'pengalaman ruang' hiper riil— pengalaman silih bergantinya 'penampakan' di dalam ruang, berbaur dan meleburnya realitas dengan fantasi, fiksi, halusinasi dan nostalgia, sehingga perbedaan antara satu sama lainnya sulit ditemukan, dalam hal ini hiper-realitas dalam

pandangan Baudrillard lebih menekankan baik nostalgia maupun fiksi ilmiah (*science fiction*).

E. Analisis Komunikasi Virtual melalui Melalui Media Sosial di *Cyberspace*

Media sosial seperti instagram, facebook, twitter, myspace, youtube, google plus dan sebagainya disambut antusias oleh masyarakat Indonesia. Hal ini ditandai dengan semakin mewabahnya pengguna media sosial di Indonesia. Berdasarkan data yang dirilis Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kemenkominfo) tahun 2013, pengguna internet di Indonesia mencapai 63 juta orang. Dari jumlah tersebut, sebanyak 95% menggunakan internet untuk akses ke media sosial (m.koran-sindo.com).

Contoh kasus :

Kaum remaja saat ini sangat ketergantungan terhadap media sosial. Mereka begitu identik dengan *smartphone* yang hampir 24 jam berada di tangan dan sangat sibuk berselancar di dunia *online* yang seakan tidak pernah berhenti. Data ini berdasarkan hasil riset Sekolah Tinggi Sandi Negara (STSN) bersama Yahoo! mengenai penggunaan internet di kalangan remaja. Hasilnya menunjukkan, kalangan remaja usia 15-19 tahun mendominasi pengguna internet di Indonesia sebanyak 64%. Penggunaan media sosial di kalangan remaja ini juga menimbulkan pro dan kontra. Penggunaan media sosial seringkali mengganggu proses belajar remaja, sebagai contoh ketika sedang belajar lalu ada *notification chatting* dari teman yang akhirnya dapat mengganggu proses belajar, dan kebiasaan seorang remaja yang berkicau berkali-kali di Twitter yang terkadang hanya untuk mengeluhkan betapa sulit pelajaran yang sedang dia kerjakan. Kalangan remaja yang menjadi hiperaktif di media sosial ini juga sering memposting kegiatan sehari-hari mereka yang seakan menggambarkan gaya hidup mereka yang mencoba mengikuti perkembangan jaman, sehingga mereka dianggap lebih populer di lingkungannya.

Contohnya di Twitter, para remaja menampilkan diri melalui mengunggah *avatar* yang paling bagus dilihat, memposting *tweet* dan *retweet* sebanyak-banyaknya dengan tujuan memperlihatkan eksistensinya di dunia maya, mereka berusaha memperlihatkan eksistensi dirinya serta membangun citra sebaik mungkin. Para remaja juga berusaha memperlihatkan citra positif di Twitter. Begitupun halnya dengan Facebook, para remaja memposting foto-fotonya yang sedang bersenang-senang dengan teman-temannya dan seolah memperlihatkan betapa bahagia dirinya. Dengan demikian, dapat dikatakan individu menjadikan media sosial sebagai media presentasi diri.

Namun apa yang mereka posting di media sosial tidak selalu menggambarkan keadaan *social life* mereka yang sebenarnya. Ketika para remaja tersebut memposting sisi hidupnya yang penuh kesenangan, tidak jarang kenyataannya dalam hidupnya mereka merasa kesepian. Tidak mengherankan jika suatu saat kita bertemu dengan seseorang yang berbeda jauh ketika berada di Twitter dengan ketika berada di realitas nyata. Contohnya, seseorang yang kita lihat sangat humoris dan banyak berbicara di dunia maya, tetapi ketika berinteraksi dalam kehidupan nyata ternyata ia adalah sosok yang pemalu dan pendiam. Namun biasanya yang dapat melihat realitasnya di dunia nyata seseorang adalah keluarganya, karena keluarga tentu sudah tahu sifat asli dari remaja tersebut. Mereka tidak perlu membangun suatu panggung ketika berinteraksi dengan keluarganya sendiri.

Para penonton remaja yang sedang berakting di dunia virtual seringkali tertipu dan tidak dapat lagi membedakan apakah kehidupan serta *image* atau visual seorang remaja yang mereka lihat di sebuah media sosial adalah diri mereka yang sebenarnya atau yang palsu. Di tengah kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, realitas telah hilang dan menguap. Kini kita hidup di zaman simulasi, di mana realitas tidak hanya diceritakan, dipresentasikan, dan disebarluaskan namun juga dapat direkayasa, dibuat dan disimulasi.

Begitu pula ketika seorang remaja memperkenalkan diri melalui Facebook. Akun Facebook tersebut sengaja dibuat agar mempunyai citra yang baik untuk mewakili peran yang akan dimainkan oleh si pemilik. Begitu pula saat mereka memposting status, komentar, dan foto. Mereka sengaja membangun sebuah *image* yang baik, yang ingin diperlihatkan pada teman-temannya. Apa yang mereka perlihatkan di akun Facebook adalah sebuah *front stage* dan realitas virtual dari diri seorang remaja, dan teman-teman mereka di Facebook adalah penontonnya. Para remaja akan membuat segala macam cara untuk mempertahankan eksistensi diri mereka dalam lingkungannya. Mereka akan merasakan kebahagiaan tersendiri ketika orang lain dapat melihat *image* diri yang mereka bangun di akun Facebook-nya dan akan lebih bahagia lagi ketika ada temannya yang merasa iri dengan *image* yang mereka perankan.

Namun segalanya berubah ketika kita melihat para remaja tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Panggung tempat mereka bermain adalah panggung *back stage*, tidak ada penonton dari teman-temannya di media sosial, mereka menampilkan peran yang berbeda dengan apa yang mereka bangun di panggung *front stage*.

Contoh komunikasi virtual melalui media sosial twitter di kalangan remaja yang dipaparkan di atas merupakan bukti dari terjadinya simulasi realitas sosial hingga hiper-realitas virtual yang berlangsung di kalangan remaja Indonesia umumnya. Hiperealitas hampir selalu lebih menyenangkan ketimbang realitas. Bahkan ia dianggap lebih nyata dibanding realitas. Itu sebabnya kita selalu melihat orang sibuk dengan gadget-nya saat perjalanan di kereta api, di lobby, bahkan ketika makan malam dengan pasangannya. Mereka menganggap apa yang di temukan di *cyberspace*, media sosial, *messenger*, itu lebih menarik ketimbang berbincang dengan orang di sebelah atau melihat pemandangan sekitar. Makin sering kita melakukannya, makin terikat pula kita dengan hiperealitas. Hiperealitas makin menjauhkan kita

dari hubungan yang nyata. Kita bisa kasmaran dengan seseorang di Facebook yang belum pernah kita temui hanya karena fotonya. Bisa dengan mudahnya menghina orang lain di Twitter, padahal kita adalah orang yang santun di kehidupan sehari-hari. Atau, dengan gampang-nya merendahkan keyakinan orang lain di dunia cyber, tapi tak berani melakukannya terang-terangan di dunia nyata. Secara tak sadar mereka telah terperangkap di dalam dunia hiper-realitas visual (media) dengan kesadaran, maka ia akan menyadari bahwa apa yang ia saksikan tak lebih dari sebuah fantasi, fiksi atau fatamorgana.

Para penonton remaja yang sedang berakting di *front stage* seringkali tertipu dan tidak dapat lagi membedakan apakah kehidupan serta *image* seorang remaja yang mereka lihat di sebuah media sosial adalah diri mereka yang sebenarnya atau yang palsu. Di tengah kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, realitas telah hilang dan menguap. Kini kita hidup di zaman simulasi, di mana realitas tidak hanya diceritakan, dipresentasikan, dan disebarluaskan namun juga dapat direkayasa, dibuat dan disimulasi. Baudrillard memandang era simulasi dan hiper-realitas sebagai bagian dari rangkaian fase citraan yang berturut-turut. Baudrillard menyatakan bahwa kita terbiasa hidup dalam cermin fantasi, dalam diri yang terbagi dan dalam alienasi. Saat ini kita hidup dalam fantasi sebuah layar, dan jaringan. Seluruh mesin kita adalah layar-layar. Kita pun akan menjadi layar dan interaksi manusia akan berubah menjadi interaksi pada layar. Kita adalah citra bagi satu sama lain, dimana satu-satunya takdir bagi sebuah makhluk citra adalah menjadi pengikut citra dalam layar.

Pernyataan Baudrillard bahwa “saat ini kita hidup dalam fantasi sebuah layar, dari sebuah antarmuka, dalam persentuhan dan jaringan,” sesuai dengan kenyataan bahwa manusia di masa kini yang terkoneksi antara satu dengan yang lain melalui penggunaak smartphone maupun tablet meningkatkan kemudahan manusia untuk terhubung pada manusia lain melalui jaringan internet dan

tentunya layar smartphone.

Perkawinan manusia dengan teknologi digital telah membawa peradaban manusia ke tingkat yang mutakhir. Di era postmodern ini manusia telah meninggalkan mekanik jaman modern yang terstruktur dan empiris, menggantinya dengan mesin cerdas yang memproduksi ruang virtual, realitas baru. Hal ini sejalan dengan Barthes yang menganggap bahwa posmodern telah menghasilkan spesies baru tanda, sebuah tanda yang adalah tanda itu sendiri (sr-sr), tanda yang didalamnya petanda tidak berlaku. Tanda ini melampaui tanda yang semestinya, ia adalah *hypersign*. Dalam aplikasi Instagram, foto *vintage* tahun 1970-an ternyata baru saja diambil tahun 2012. Visualnya melampaui realitas yang sebenarnya, apabila *vignetting* dan *lens distortion* realitasnya adalah akibat dari keterbatasan kemampuan lensa di jaman *vintage*, foto *vintage* dari Instagram adalah hasil simulasi dari *vintage*. Simulasi menambahkan sesuatu yang bukan dari realitas ke dalam sebuah tanda. Karakter *vintage* ditambahkan ke tampilan sebuah foto. Foto ini menjadi realitas hiper yang hanya ada di ruang virtual.

Pengaruh teknologi dalam kehidupan manusia sangatlah penting. Manusia bekerja dan bermain dengannya, serta memproduksi dan membelinya. Dunia manusia merupakan dunia yang dikonstruksikan oleh teknologi. Terkadang, teknologi yang dihasilkan manusia membuat kehidupan bertambah baik, namun di lain waktu teknologi tersebut menjadikan hidup manusia menjadi susah. Teknologi membentuk dan mengubah budaya serta lingkungan manusia. Pengalaman manusia tanpa teknologi sangatlah sedikit (Lim, Francis, 2008: 1). Teknologi mengalami berbagai macam inovasi dari yang sebelumnya sederhana (mekanik) menjadi lebih canggih (mikro-elektrik). Teknologi canggih yang digunakan manusia saat ini adalah teknologi berbasis digital yang merupakan kombinasi urutan bilangan-bilangan biner 0 dan 1 untuk proses informasi yang mudah, cepat dan akurat (Jack, 2002:142):

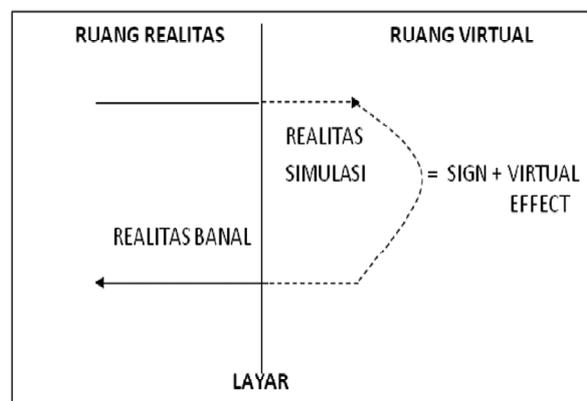
1. Mampu mengirimkan informasi dengan kecepatan cahaya yang membuat informasi dapat dikirim dengan kecepatan tinggi (*instant*).
2. Penggunaan yang berulang-ulang terhadap informasi tidak mempengaruhi kualitas dan kuantitas informasi itu sendiri.
3. Informasi dapat dengan mudah diproses dan dimodifikasi ke dalam berbagai bentuk.
4. Dapat memproses informasi dalam jumlah yang sangat besar dan mengirimnya secara interaktif.

Melalui teknologi berbasis digital, hambatan jarak, ukuran dan ruang dapat diatasi, sehingga memungkinkan peristiwa yang terjadi di berbagai bagian dunia dapat dilihat secara live atau real-time di seluruh dunia secara praktis. Saat ini lingkungan telah dikuasai oleh berbagai macam *interface*, yaitu relasi yang diperantai oleh mesin elektronik digital, dan hubungan simbiosis antara manusia dengan mesin. *Interface* di dalam lingkungan, dengan aneka peralatan dan gadget yang mendukungnya, mengakibatkan terbentuknya gaya hidup digital di dalam masyarakat mutakhir (Yasraf, 2010:240).

Dalam terminologi estetika, Bell berpendapat bahwa keberadaan media digital seperti internet membawa perubahan estetika (objek) tersendiri yang mengikuti perkembangan teknologi komputer. Bahwa objek yang selama ini ada di *cyberspace* seperti email, messenger, website dan lain sebagainya telah mengalami perkembangan sehingga semakin mudah dan nyaman dioperasikan (*user friendly*). (Rulli, 2012:22). Komputer semakin menjadi kecil dan *compact*. interaksi manusia dengan komputer juga semakin dinamis, tidak lagi satu arah melainkan banyak arah. Komputer sudah bukan lagi mesin biasa tetapi dia adalah artificial intelegent yang pada saat kita berinteraksi dengannya dia menjadi *environment* baru. *Environment* tersebut di respon sebagai atmosfer yang berbedaoleh otak kita. Atmosfer komputer ini

adalah dunia yang positif, yang negatif, yang jujur, yang palsu, yang berposisi dapat melebur jadi satu, sangat kaya informasi hingga menjadi polusi. (Heim, 1993: 95).

Dunia yang terpolusi ini adalah tempat dimana manusia saling berinteraksi secara virtual mempertukarkan tanda-tanda tanpa makna, kemasan dari pada isi, instan daripada esensi. Tanda-tanda palsu (*pseudo sign*) meluncur bebas sebagai informasi yang menjelma menjadi tontonan yang indah-indah, yang bagus, yang seharusnya, dan yang benar. Tontonan menjadi komoditi yang laris manis diantara masyarakat posmodern, seperti candu ia harus terus menerus dikonsumsi. Sebagai contohnya, berkomunikasi virtual di *cyberspace* melalui sosial media baik twitter, facebook, Instagram, Blackberry ataupun Whatsapp seseorang dapat dengan bebas mendaftar dengan gratis kemudian memajang profil diri dengan pilihan gambar yang paling bagus agar terlihat cantik/tampan atau lebih kaya, mereka menampilkan idealism di dalamnya. Tampilan tersebut mewakili dirinya, dipercaya dan ditonton sebagai dirinya dalam media sosial di ruang virtual dan menghabiskan waktu berjam-jam berselancar online. Secara tidak sadar aktivitas tersebut menjadi candu tontonan yang memuaskan, memberikan tampilan yang indah, yang seharusnya, yang benar dan seperti yang *real* yang semuanya dibatasi oleh layar kaca.



Gambar 1. Ruang realitas dan rualitas virtual yang dibatasi dengan layar

Pada akhirnya, manusia akan menjadi teralienasi dengan lingkungan sosial dengan ling-

kungan sekitar mereka, karena mereka sibuk dengan *gadget* masing-masing. Mereka terjebak dalam pencitraan di dunia virtual, baik dalam menciptakan citranya sendiri maupun dalam memandang manusia lain. Ini pun sesuai dengan pernyataan Baudrillard, “kita terbiasa hidup dalam cermin fantasi, dalam diri yang terbagi dan dalam alienasi.”

Manusia saat ini terhubung dengan berbagai aplikasi media sosial yang membantu mereka untuk terhubung dengan manusia lain yang bisa berjarak ribuan mil melalui layar dan jaringan. Namun pada saat yang sama membuat jarak dengan mereka yang dekat dan mengalienasi mereka dengan lingkungan sosialnya. Manusia pun terjebak menjadi mahluk citra, baik dalam artian secara harfiah maupun secara kiasan.

Penutup

Teknologi digital akan terus berkembang sampai pada tingkat kesempurnaan, hingga pada akhirnya realitas virtual dapat terwujud, membawa fantasi manusia menembus batas. Permasalahannya tidak menjadi rumit apabila hanya sekedar perkembangan teknologi saja, tapi pada kenyataannya, kita dihadapkan pada realitas bahwa perkembangan teknologi ini selain membawa dampak positif, namun juga membawa dampak negative yang tidak sedikit.

Ruang virtual hadir sebagai produk dari teknologi digital yang diciptakan dan sekaligus dikonsumsi oleh manusia-manusia posmodern. Digitalisasi dalam segala bidang seperti sebuah virus yang tak terdeteksi perlahan menghancurkan manusia, ia menawarkan kebebasan dan kemudahan yang virtual (semu) tetapi dibalik itu sebenarnya manusia sedang dihegemoni, diatur dan dimasukkan kedalam sistem yang terstruktur. Hiper-realitas merupakan kondisi di mana keadaan seakan telah melampaui realitas, suatu keadaan dimana fantasi/mimpi-mimpi berusaha untuk diwujudkan/direpresentasikan sehingga batas antara keduanya nyaris tiada.

Meskipun komunikasi virtual melalui

internet menjadi trend baru yang banyak memberikan kemudahan. Namun perlu kita ingat kembali pentingnya komunikasi sebagai kegiatan yang sangat vital dalam kehidupan sosial manusia, sehingga untuk meminimalisir kesalahan persepsi, prasangka dan salah paham sebaiknya kita menjalin hubungan komunikasi yang seimbang antara dunia nyata dan dunia virtual. Selain itu mengefektifkan komunikasi antara dua arah atau silaturahmi secara langsung juga dapat meminimalisir terpaan fenomena simulakra yang sarat akan hiperealitas yang membuat kita semakin jauh dari hubungan yang nyata.

Sebaiknya intensitas penggunaan media virtual ini tidak dilakukan secara berlebihan untuk meminimalisir efek negatif yang timbul dari penggunaan berlebih tersebut, seperti waktu terbuang, pencitraan diri yang berlebihan, kurang berinteraksi dengan lingkungan yang ada disekitarnya (keterasingan diri), dapat merenggangkan relasi sosial di dunia nyata dan akan mengganggu orang lain jika hal tersebut dilakukan di tempat umum. Karena pada dasarnya posisi kita yang nyata adalah diri kita yang berada di dunia nyata bukan diri kita yang berada di dunia virtual. ■

Daftar Pustaka

- Astar. Hadi. 2005. *Matinya Dunia Cyberspace (Kritik Humanis Mark Slouka terhadap Jagat Maya)*. Yogyakarta: LKIS.
- Baudrillard, Jean. 1999. *Simulacra and simulation* (Translated by Sheila Faria
- Glaser). Ann Arbor: The University of Michigan Press
- Bell, David, 2001, *An Introduction to Cybercultures*, London and New York: Routledge,
- Donath, Judith S. 1996. *Identity and Deception in The Virtual Community*. MIT Media Lab. London: Routledge

Hall, Stuart. 1990. *Identity, Culture, Difference*, Ed. Jonathan Rutherford. London: Lawrence & Wishart

Heim, M. 1993. *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press.

Jack Febrian dan Farida Andayani. 2002. *Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Komunikasi*. Bandung: Informatika

Jordan, Tim. 1999. *Cyberpower; The culture and Politics of Cyberspace and The Internet*, London and New York: Routledge

Lim, Francis. 2008. *Filsafat Teknologi*. Yogyakarta: Kanisius

Nasrullah. Rulli, 2012. *Komunikasi Antarbudaya di Era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Yasraf Amir Piliang. 2011. *Dunia yang dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas*

Kebudayaan. Matahari: Bandung.

_____. 2004. *Posrealitas: Realitas kebudayaan dalam era postmetafisika*. Yogyakarta: Jalasutra.

Internet

Didik Purwanto . 2012. *Dominasi Pengguna Internet Mobile*. Tersedia dalam http://tekno.kompas.com/read/2012/02/22/17525296/Chatting.Dominasi.Penggunaan.Internet.Mobile.di.Indonesia?utm_source=dlvr.it&utm_medium=twitter diakses pada tanggal 1 November 2015

Http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita_satker#.Vj-iXm4bLMx diakses pada tanggal 9 November 2015

